



Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online

Hamzah Pagarra¹, Patta Bundu², Muhammad Irfan³, Hartoto⁴, Siti Raihan⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

hamzah.pagarra@unm.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan kualitas Pendidikan di era disrupsi secara signifikan berpengaruh pada peningkatan kompetensi guru. Kompetensi melaksanakan evaluasi secara daring menjadi salah satu kompetensi yang dibutuhkan untuk mengontrol kualitas pembelajaran daring. Guru perlu menguasai berbagai macam aplikasi berbasis tes dan penugasan *online* untuk dapat menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kebutuhan evaluasi. Keterbatasan pemahaman guru terhadap aplikasi berbasis tes dan penugasan *online* menjadi kendala pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring untuk ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Aplikasi berbasis tes dan penugasan *online quizizz* dipilih untuk di berdayakan pada PKM ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan mitra. Pelaksanaan kegiatan Pelatihan di KKG merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengoptimalkan kompetensi guru mengevaluasi pembelajaran daring. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan 3 tahapan utama, yakni pendahuluan, pelaksanaan dan evaluasi (hasil). Pendahuluan dilakukan dengan pendekatan dan sosialisasi untuk menjalin kerjasama dengan pihak mitra (KKG). Pelaksanaan dilakukan dengan mempertimbangkan protokol kesehatan dan kebutuhan guru. Pelatihan secara langsung dilaksanakan dengan pemberian materi pelatihan secara bertahap dan membagi peserta kedalam 2 kelompok belajar. Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menjadi fokus utama pelaksanaan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwasanya terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring didasarkan pada peningkatan pemahaman guru terhadap menggunakan berbagai aplikasi berbasis tes dan penugasan *online*.

Kata kunci: *Kompetensi Guru, Evaluasi Pembelajaran Daring, Aplikasi berbasis tes dan penugasan Online, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Improving the quality of education in the era of disruption has a significant effect on increasing teacher competence. The competence of conducting online evaluations is one of the competencies needed to control the quality of online learning. Teachers need to master various kinds of test-based applications and online assignments to be able to adjust application usage to evaluation needs. The limited understanding of teachers towards test-based applications and online assignments is an obstacle to implementing online learning evaluations for the affective, cognitive and psychomotor domains. The quizizz online test and assignment-based application was chosen to rely on this PKM based on the results of the partner's needs analysis. The implementation of training activities at the KKG is one of the efforts that can be made in optimizing teacher competence in evaluating online learning. Training activities are carried out in 3 main stages, namely preliminary, implementation and evaluation (results). The introduction was carried out with an approach and outreach to establish cooperation with partners (KKG). Implementation takes into account health protocols and teacher needs. Direct training is carried out by providing training materials in stages and dividing participants into 4 study groups. Increasing teacher competence in evaluating online learning is the main focus of the evaluation. The results of the evaluation show that there is an increase in teacher competence in evaluating online learning based on increasing teacher understanding of the use of various test-based applications and online assignments.

Keywords: *Teacher Competence, Online Learning Evaluation, Test-based Applications and assignments online, Elementary School*

PENDAHULUAN

Guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur Pendidikan formal, Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah (UU nomor 14 Tahun 2005). Perkembangan peradaban dunia sejak memasuki era revolusi industri 4.0 hingga beralih ke era 5.0 berbasis *society*, berdampak besar pada upaya peningkatan kualitas Pendidikan khususnya di Indonesia. Hal ini berdampak pada pergeseran paradigma Pendidikan berkualitas yang berdampak pada kebutuhan peningkatan kualitas guru. Peningkatan kualitas guru yang dimaksud berfokus pada peningkatan empat kompetensi yang harus dimiliki guru yakni kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Oleh karena itu, penyelenggaraan Pendidikan tidak terlepas dari peran utama guru.

Di masa pandemi covid-19, guru ditantang untuk mengupayakan pembelajaran tetap terlaksana namun dengan menyesuaikan kebijakan yang berlaku yakni belajar dan berkerja dari rumah. Menurut (Wahyudi, Rufiana & Nurhidayah, 2020) agar tercipta pembelajaran jarak jauh yang efektif, guru perlu perlu melakukan persiapan secara menyeluruh dari berbagai pihak. Yang paling utama dilakukan adalah bagaimana mempersiapkan metode pembelajaran dan metode asesmen yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Junedi et al (2020), bahwa kemampuan guru sangat menunjang keberhasilan pembelajaran abad 21. Kemampuan guru yang dimaksud ialah mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu pengajaran serta keterampilan lainnya yang berkaitan dengan 4 kompetensi guru. Dengan kata lain, pelaksanaan pendidikan membutuhkan kualitas komponennya yang memadai salah satunya terkait penilaian (*assessment*).

Pengimplementasian Kurikulum 2013 memfokuskan pada “*outcome-based curriculum*”, yaitu pengembangan kurikulum yang mengacu pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari Standar Kompetensi Lulusan. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi melalui sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 juga dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik berada pada posisi sentral dan

aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran berpusat pada potensi, perkembangan kebutuhan, serta kepentingan peserta didik dan lingkungannya. (Pratiwi et al., 2018)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menjelaskan bahwa penilaian Pendidikan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah terdiri atas penilaian hasil belajar oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian hasil belajar dimulai dengan merencanakan penilaian, Menyusun instrumen, melaksanakan penilaian, mengolah dan memanfaatkan, serta melaporkan hasil penilaian (Arikunto, 2013).

Idealnya sebuah penilaian menurut Kunandar (2013) adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Tindakan penilaian dilakukan untuk memproses hasil, menyimpulkan dan menafsirkan fakta-fakta serta membuat pertimbangan dasar yang profesional untuk mengambil kebijakan berdasarkan sekumpulan informasi (Abdullah, 2014). Dengan kata lain, menurut Daryanto (2014) penilaian berupa rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Pergeseran paradigma Pendidikan di era revolusi industri 4.0 memberikan ruang belajar baru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dikenal dengan “Ruang Belajar Zaman Now” dengan karakteristik pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. Adanya pandemi covid-19 memberikan dampak terjadinya disrupsi Pendidikan dengan kenormalan baru (*new normal*). Pelaksanaan KBM dapat dioptimalkan secara daring dengan pembelajaran *synchronous* (tatap muka) dan *asynchronous* (*self-directed learning* dan *collaborative directed learning*). Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring yang terjadi secara mendadak, memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia Pendidikan di Indonesia, tak terkecuali guru yang merupakan ujung tombak pendidikan yang langsung berhadapan dengan siswa. Sejumlah guru mengalami kendala yang dialami guru ketika melaksanakan

pembelajaran daring salah satunya dalam hal penilaian/evaluasi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana penunjang dalam memfasilitasi penyelenggaraan Pendidikan. Menurut Arwanda et al (2020), teknologi pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang terkesan seolah-olah dilaksanakan hanya dengan aktivitas pembelajaran berupa pemberian tugas mengakibatkan menurunnya motivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran daring perlu dikemas semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai capaian pembelajar tanpa merasa terbebani oleh persepsi tugas atau ujian online. Hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan aplikasi berbasis tes dan penugasan agar tepat guna. Dengan kata lain, Guru membutuhkan kemampuan dalam menguasai berbagai aplikasi tes dan penugasan online untuk dapat menunjang pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring.

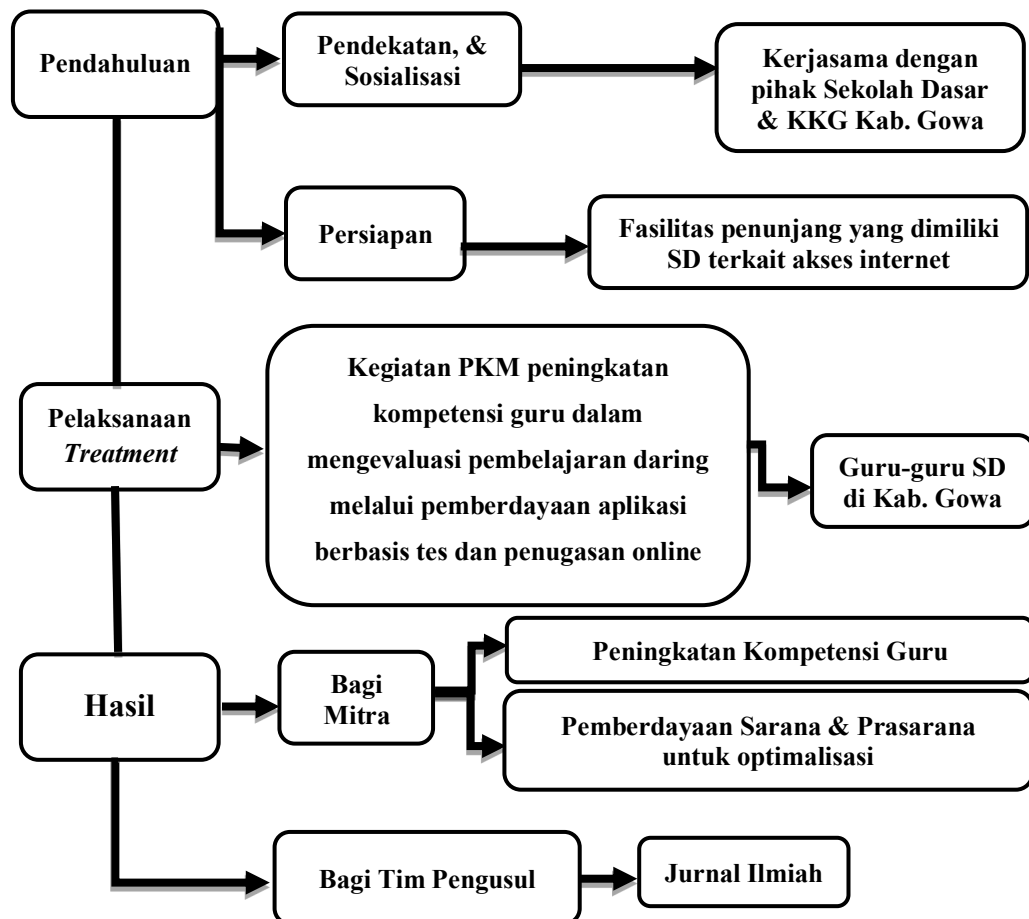
Salah satu aplikasi berbasis tes dan penugasan online yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan assessment pembelajaran adalah quizizz. Menurut Noor (2013), quizizz dapat sebagai stimulan yang bersifat “*fun*” tapi tetap “*learning*” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Menurut Basuki & Hidayati (2019), quizizz merupakan salah satu dari berbagai macam aplikasi yang mengagumkan dalam bentuk kuis berbasis game. Menurut Zuhriyah & Pratolo (2020), selain meningkatkan minat peserta didik, quizizz juga memfasilitasi *student engagement*. Adapun Razali et al (2020) mengemukakan bahwa quizizz dikemas dalam bentuk gamifikasi. Gamifikasi merupakan salah satu dari 8 kriteria pembelajaran abad 21 dengan pendekatan *heutagogy learning*. Penggunaan aplikasi quizizz dalam mengembangkan evaluasi berbasis tes dan penugasan online mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab soal berdasarkan kecepatannya sendiri, diperkuat dengan strategi pembelajaran/kegiatan instruksional yang tepat, quizizz mampu meningkatkan belajar aktif, motivasi, dan prestasi akademik.

Berdasarkan hasil observasi di Kecamatan Palangga, Kabupaten Gowa

dikembangkan untuk mempermudah kepentingan manusia di berbagai bidang kehidupan. Pengembangan berbagai aplikasi dalam dunia Pendidikan diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyelenggaraan Pendidikan salah satunya pada aspek penilaian berbasis online yang dapat diterapkan pada diketahui bahwasanya guru-guru KKG Gugus I Sekolah Dasar mengalami kendala pelaksanaan evaluasi untuk pembelajaran daring. Keterbatasan pemahaman guru terhadap pemanfaatan aplikasi online berbasis tes dan penugasan menjadi salah satu kendala utama yang dialami guru. Dengan kata lain guru membutuhkan adanya kegiatan peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring melalui pemberdayaan aplikasi berbasis tes dan penugasan online yang efektif, fleksibel dan efisien untuk digunakan. Aplikasi berbasis tes dan penugasan online yang dipilih berdasarkan analisis kebutuhan ialah quizizz. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terkait kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring perlu dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kebermanfaatannya.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian “Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Melalui Pemberdayaan Aplikasi Berbasis Tes dan Penugasan Online” dikemas dalam bentuk pelatihan dengan metode *blended learning*. Pelaksanaan pengabdian dilakukan secara tatap muka pada tanggal 03-04 Juli 2020 dengan Mitra pengabdian 60 orang Guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam KKG Gugus I Kecamatan Palangga, Kabupaten Gowa, Makassar. Sedangkan pelaksanaan tindak lanjut (pendampingan) dilakukan secara online melalui aplikasi *whatsapp*. Hal ini dilakukan mengingat pelaksanaan kegiatan di masa pandemi. Teknis pelaksanaan kegiatan pelatihan luring dibagi kedalam 4 sesi peserta kelompok belajar. Adapun skema kegiatan pengabdian secara menyeluruh dibagi kedalam beberapa tahapan yang digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Pengabdian

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring melalui pemberdayaan aplikasi berbasis Tes dan penugasan online dilaksanakan dengan beberapa tahapan.

Pada tahap pendahuluan, tim pengusul melakukan pendekatan dan sosialisasi tentang

kegiatan yang akan dilaksanakan untuk menjalin kerjasama dengan pihak Sekolah Dasar dan KKG di Kabupaten Gowa. Selain itu, tim pengusul juga mempersiapkan sarana dan prasarana terkait teknis dan non teknis. Persiapan teknis meliputi, fasilitas penunjang TIK, akses internet, tempat dan jadwal pelaksanaan. Persiapan non teknis, meliputi materi pelatihan.



Gambar 1. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian dengan Mitra Guru-guru KKG Gugus I Kec.Pallangga, Kab.Gowa, Makassar (Lokasi: SD Center Mangali)

Pemberian *treatment* (pelatihan) dilaksanakan pada hari Jum'at sampai Sabtu tanggal 03-04 Juli 2020 kepada 60 orang guru di Sekolah Dasar dan KKG Gugus I Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa. Pelatihan secara tatap muka dilaksanakan dengan membagi peserta kedalam 4 sesi. Setelah itu dilanjutkan pembimbingan melalui aplikasi *whatsapp*.

Pelaksanaan pelatihan secara langsung dilakukan dengan pemberian materi terkait evaluasi pembelajaran daring untuk ketiga ranah kompetensi yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Untuk selanjutnya peserta diarahkan untuk membuat rancangan dan mengembangkan evaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis Tes dan penugasan online yakni *quizizz*. Pada tahap ini peserta mempraktekkan langsung bagaimana membuat contoh soal tes dan penugasan untuk selanjutnya dimuat dalam aplikasi *quizizz*. Selain itu pada kesempatan ini pula peserta mencoba bagaimana pelaksanaan tes dan penugasan online menggunakan aplikasi *quizizz*.

Setelah pelaksanaan pelatihan guru diarahkan untuk mengisi form evaluasi yang memuat tentang peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring melalui pemberdayaan aplikasi berbasis tes dan penugasan online. Hasil form evaluasi menunjukkan bahwa 90% menyatakan bahwa aplikasi berbasis tes dan penugasan online yang diberdayakan pada PKM ini merupakan aplikasi yang dibutuhkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring, 100% menyatakan setuju bahwa kegiatan PKM bermanfaat sebagai solusi bagi guru dalam mengoptimalkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring, dan 100% guru menyatakan kegiatan PKM ini memberikan manfaat langsung dalam meningkatkan kompetensi guru mengevaluasi pembelajaran daring melalui peningkatan pemahaman guru menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan maka bisa disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kegiatan PKM ini bisa memberikan manfaat langsung kepada para guru dalam meningkatkan kompetensi guru mengevaluasi pembelajaran daring melalui peningkatan pemahaman guru

- menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online.
- b. Aplikasi berbasis tes dan penugasan online yang diberdayakan pada PKM ini merupakan aplikasi yang dibutuhkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring.
- c. Kegiatan PKM bermanfaat sebagai solusi bagi guru dalam mengoptimalkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring.
- d. Kegiatan PKM ini dapat dijadikan sarana berinovasi dalam usaha mengembangkan kompetensi guru mengevaluasi pembelajaran daring.
- e. Kegiatan PKM ini dapat meningkatkan kerjasama lanjutan antara FIP Universitas Negeri Makassar dan para guru.
- f. Kegiatan PKM ini juga merupakan wahana dalam mengimplementasikan teori, pengetahuan, dan keterampilan secara nyata. Saran Kepada para peserta hendaknya mengembangkan sendiri evaluasi pembelajaran daring menggunakan beragam aplikasi berbasis tes dan penugasan online sehingga bisa menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dihadapi mitra. Hasil pengabdian hendaknya juga memberikan saran/ kontribusi/ implikasi terhadap aplikasi dan/atau pengembangan ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. S. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. January*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Gaya Media.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran Pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 63–72. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.ph>

- p/transformasi/article/view/1963
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Rajawali Press.
- Noor, S. (2013). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Analisis Pendapatan Dan Tingkat Kesejahteraan Rumah Tangga Petani*, 53(9), 1689–1699.
- Pratiwi, F., Adrianto, S., & Arianto, A. (2018). Sistem Pengolahan Data Nilai Siswa Berstandar Kurikulum 2013 Di SMP Negeri 2 Dumai. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.33372/stn.v4i1.291>
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012024>
- Wahyudi, Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). *Quizizz : Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19*. 8(2), 95–108.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>